·定位：为中小学生以动画、图片与文字相结合的方式，在游戏中科普历史知识，将枯燥的历史学习过程变得丰富有趣起来。

·商业机会：

用户群主要定位于中小学生。用户群体足够大。

形式新颖，内容有趣，以游戏的形式可以激发学生的学习兴趣。

使用简便，中小学生和家长均可以简单上手。

市场上此类APP不多，竞争对手少。

·商业模式：

用户量

插入广告